

Jede Woche NEU

BESSY



Band 127
80
Pfennig

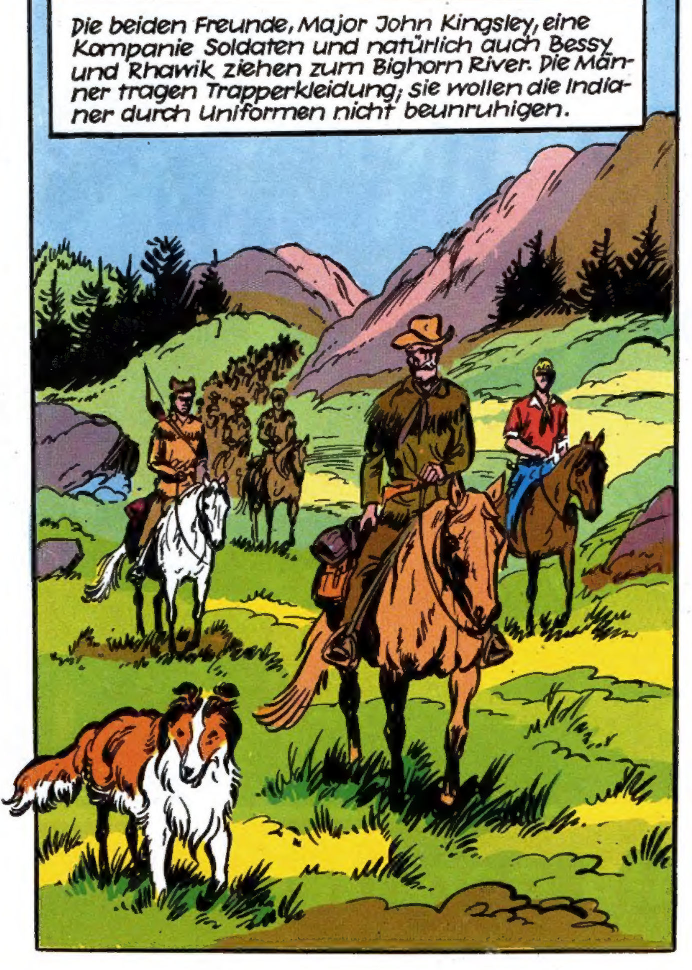
Schweiz	Fr – ,90
Belgien	F 11,–
Luxemburg	F 11,–
Österreich	S 5,–
Italien	L 150
Niederld.	f – ,80
	28-10-68

Vom Marterpfahl gerettet

Ein packendes, abgeschlossenes Abenteuer mit Bessy und Andy

Vom Marterpfahl gerettet

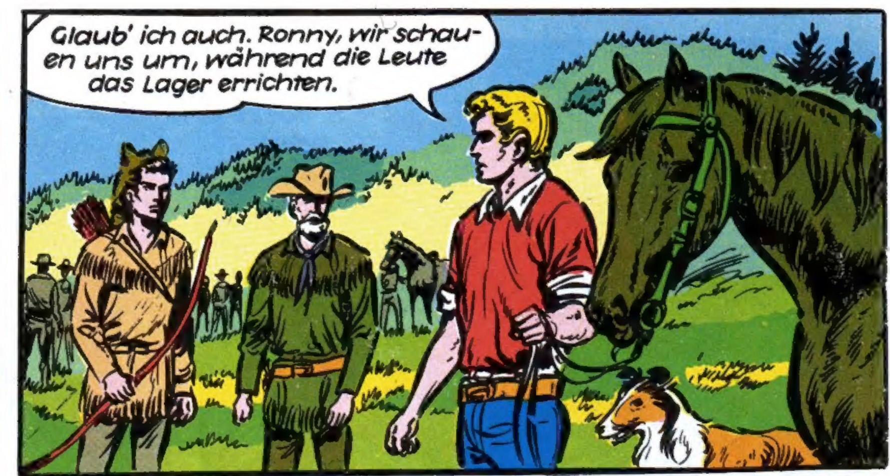
Unaufhaltsam drängte der Weiße Mann im riesigen Subkontinent Nordamerika zu den Ufern des Stillen Ozeans. Voller Gefahren war der wilde Weg nach Westen. Dutzende von Forts wurden auf dem rund 4000 km langen Trail von Boston nach San Franzisko angelegt. Dabei ging es nur selten friedlich zu. Andy und Ronny wissen ein Liedchen davon zu singen.

















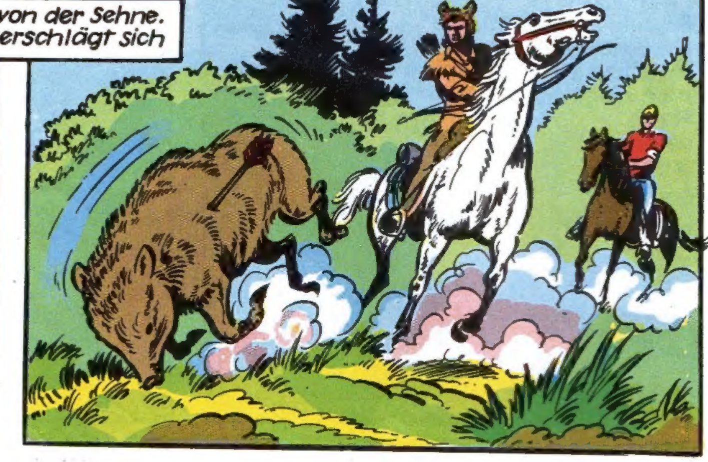


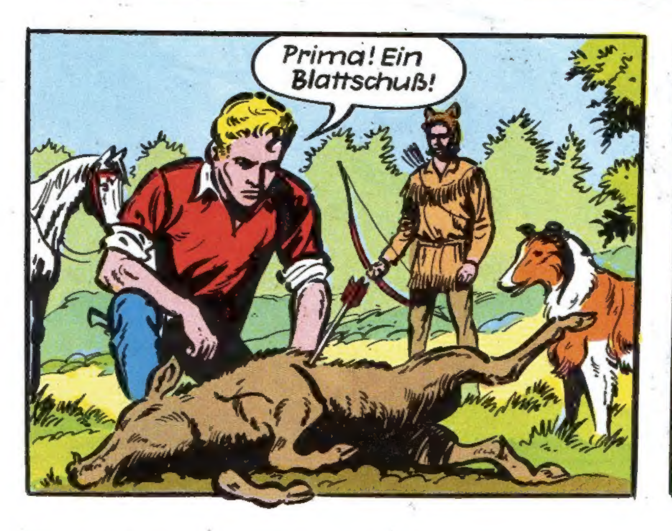
* amerikanische Schweineart



Herausgeber und Verleger: BASTEI-VERLAG Gustav H. Lübbe, 507 Bergisch Gladbach 3, Postfach 20. Chefredaktion: Hajo Sanke. Redaktionelle Bearbeitung: Wolfram Gitzen. Anzeigen: Paul Irmiter. Copyright Bessy: Bulls Pressedienst, Frankfurt/Main. Erscheint wöchentlich. Druck: Verenigde Offset-Bedrijven N.V., Hardenberg, Postbus 20. Alleinvertrieb für Österreich durch die Fa. A. Fröhlich, 1200 Wien XX, Brigittagasse 15, Telefon 33 22 09. Zur Zeit ist Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1. Januar 1968 gültig.
Der Preis dieses Bandes versteht sich einschließlich der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Printed in the Netherlands.


Der Pfeil surrt von der Sehne. Einige Male überschlägt sich das Pekari.




Prima! Ein Blattschuß!


Machen wir einen Bogen und reiten wir zurück!


Plötzlich knurrt Bessy. Kreischend flattert Rhawik zu seinem Herrn zurück.
GROARRR


und da reiten auch schon von allen Seiten Indianer heran!
Wir sind umzingelt!



Ihr Anführer verlangt als Preis für das Pekari Andys Gewehr. Kampflos wird Andy es nie herausgeben!







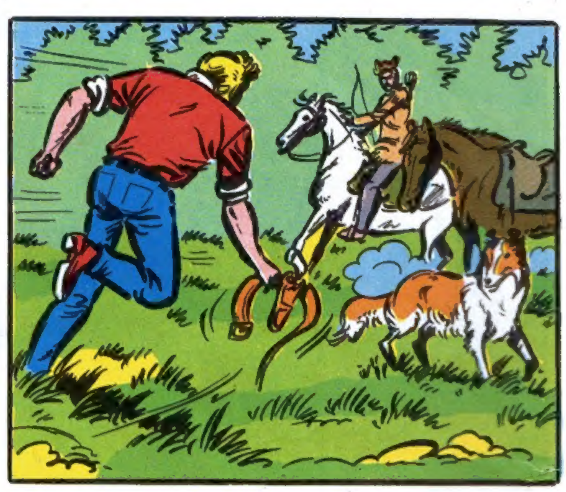





Da hast du den „Preis"!
Zutiefst ist der Stolz der Chippewas verletzt. Einer verträgt das nicht und...


ANDY! VORSICHT!

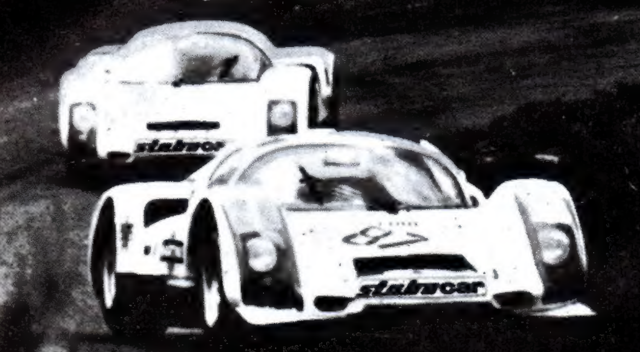

Diese heimtückischen Schurken! Beinah hätt's mich erwischt!




Zum Lager, Andy! Rasch!


Sie verfolgen uns! Schneller, schneller!

Großes Lesen - Raten - Rundendrehn



Gewinnen!
Gewinnen!
Gewinnen!

Beim stabocar-Preisausschreiben.
Extra für Euch.
Für alle Jungen (und Mädchen).

Mit tollen Gewinnen

1. Preis
Eine Urlaubswoche mit packenden Erlebnissen am laufenden Band. Zusammen mit Eltern und Geschwistern beim „Großen Preis von Europa" auf dem Nürburgring dabei sein. Rennwagen von ganz nah angucken. Sogar selbst mit einem Rennfahrer-As einige Runden im Renn-Porsche drehn.*)

Und zum Abschluß dieser herrlichen Tage in der Eifel – eine zünftige Dampferfahrt auf der Mosel.

2.–10. Preis
1 stabocar-Autorennspiel-Packung 406 mit Steilwandkurve.

11.–3000. Preis
1 stabocar-Bausatz zum Selbstbasteln eines rasanten Ferrari-Formel-1-Rennwagens.

Teilnahmescheine bekommt Ihr im Spielzeugladen
(am besten heute noch holen oder von Euren Eltern mitbringen lassen).

Und auch deshalb stabocar: schon Grundpackungen mit Steilwandkurve, reichhaltiges Rennspielzubehör, großes Angebot in modellgetreuen Formel-2-Rennwagen, 11 rasante GT- und Sportwagen, für eifrige Bastler superschnelle Formel-1-Rennwagen (1:32) und GT-Modelle (1:24) als Bausätze.

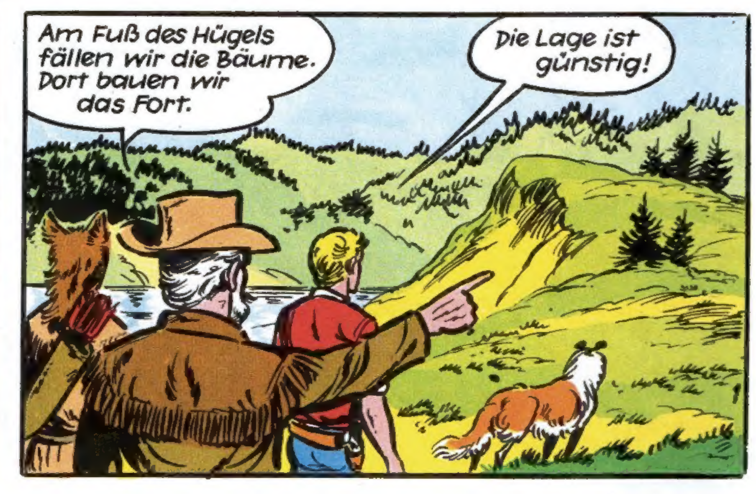


*) Den Renn-Porsche zeigen wir Euch hier und am 2.11., 9.11., 15.11., 23.11., 29.11.1968 immer um 18.15 Uhr im 2. Fernsehprogramm.

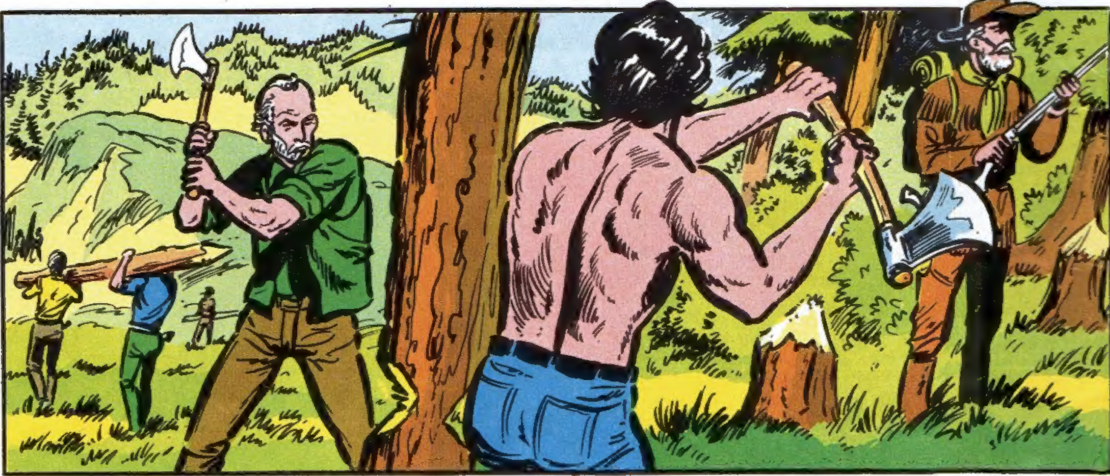

Geschafft!


Die Chippewas stoppen, wenden und reiten davon.


Andy erzählt von dem Erlebten.
Ich verstehe, daß sie nicht gut auf uns zu sprechen sind. Hoffentlich kommt es nicht zu einem Indianerkrieg.


Am Fuß des Hügels fällen wir die Bäume. Dort bauen wir das Fort.
Die Lage ist günstig!

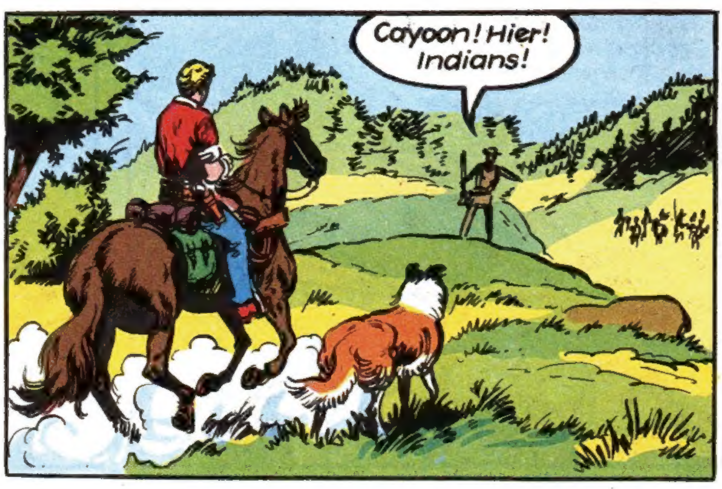

Früh am nächsten Morgen beginnen die Soldaten mit der harten Arbeit.



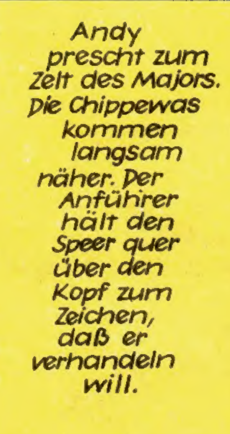

Der Zaun muß schnell stehen. Er bietet uns besseren Schutz, falls wir angegriffen werden.

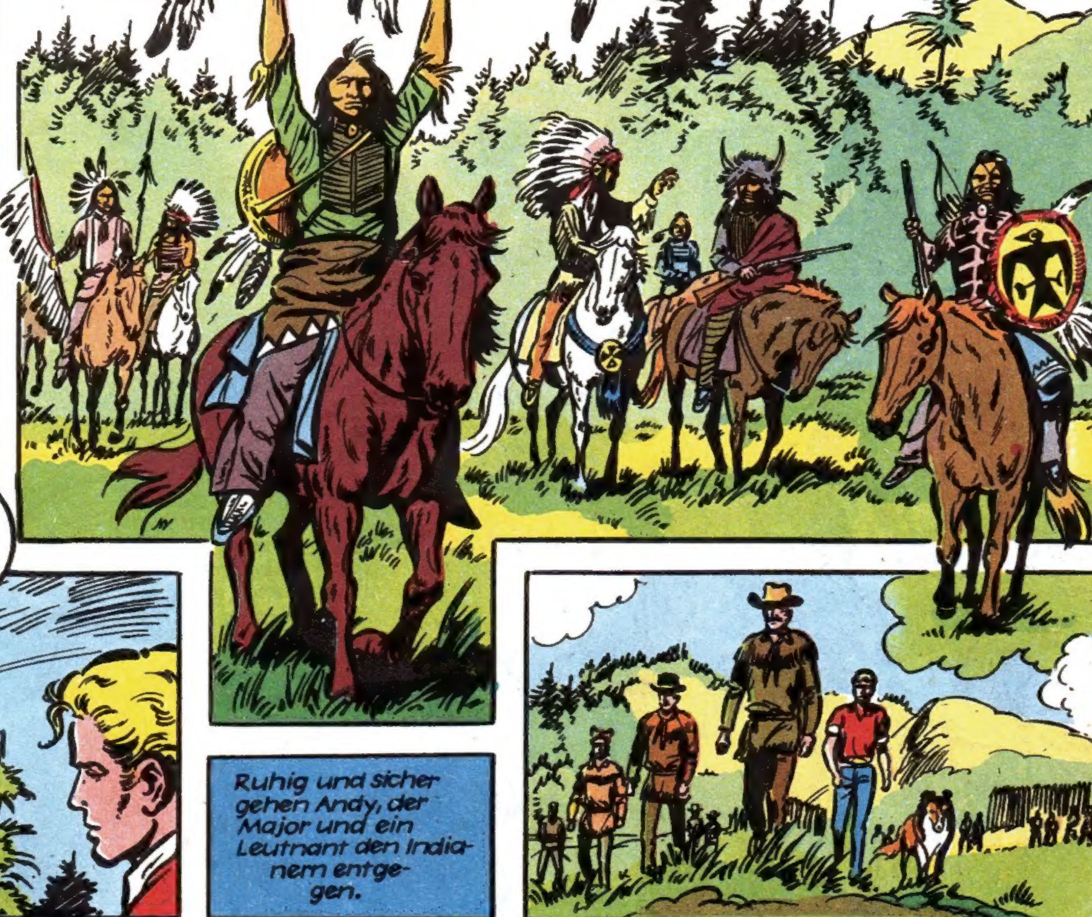

Mach eine Runde bei den Posten, Andy!
Okay Major!

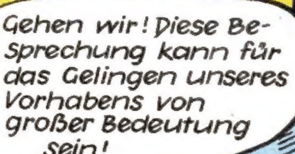


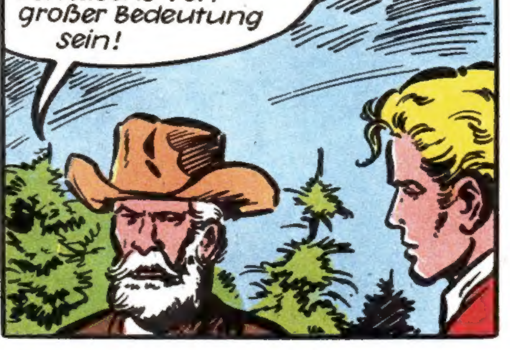












Ruhig und sicher gehen Andy, der Major und ein Leutnant den Indianern entgegen.


Sie können doch ein paar Brocken Chippewa, Leutnant! Dolmetschen Sie!
Mach' ich, Major.


Glaub nicht, daß das nötig ist. Einige von ihnen können unsere Sprache ganz gut!


Ich grüße die weißen Männer!


Warum sind sie hierhergekommen? Warum fällen sie die Bäume?

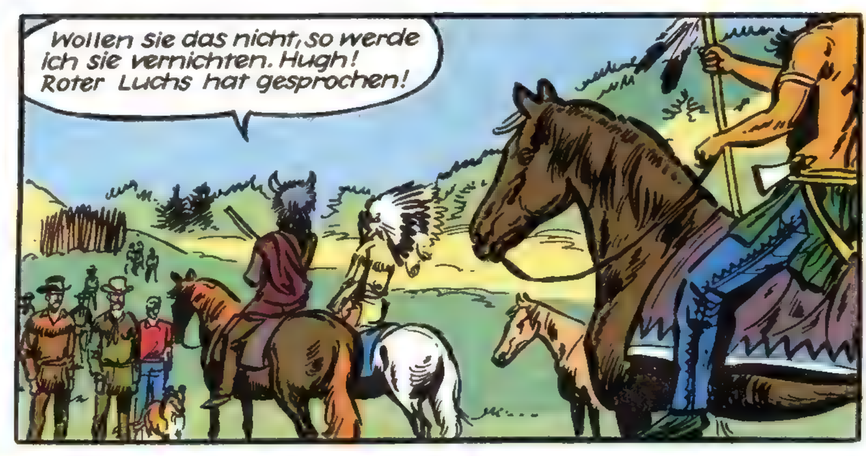

Unsere Frauen und Kinder werden kommen! Für sie bauen wir Wigwams!


Hugh! In diesen Wäldern und Gewässern jagen die mächtigen Chippewas! Nie wird mein Volk es dulden, daß die Bleichgesichter hier ihre Wigwams bauen!


Den Boden haben wir von den Dakotas gekauft! Sie erlaubten uns, hier zu wohnen und Handel zu treiben mit dem Roten Mann! Auch die Chippewas können von uns schöne Waren kaufen!


Ich, der Medizinmann der Chippewas, werde den Weißen Mann nicht vertreiben, wenn... wenn er uns Gewehre liefert!

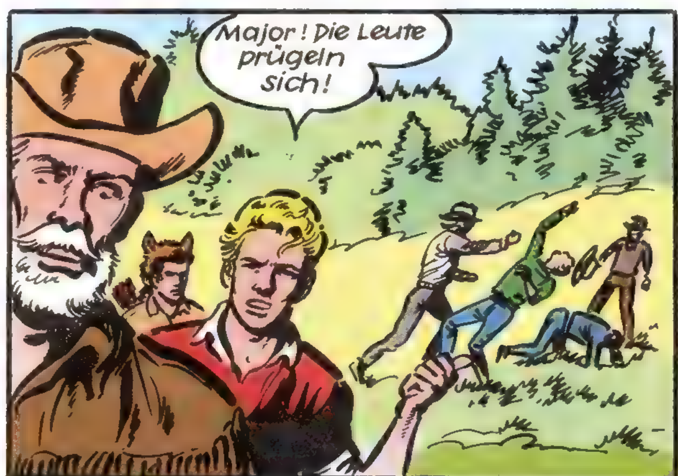


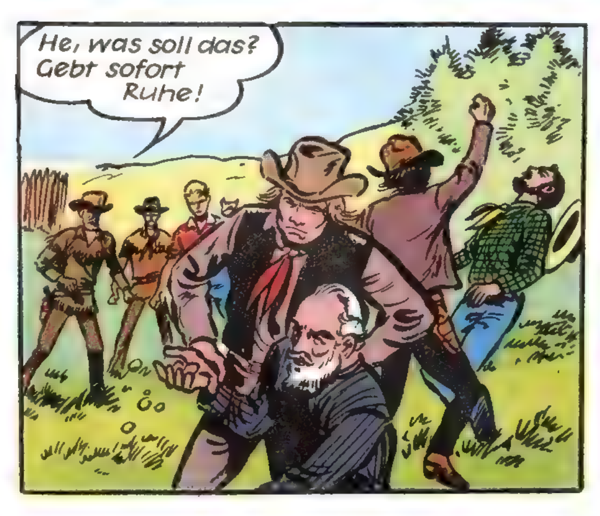


Auf ein Zeichen des Medizinmannes galoppieren die Krieger davon.





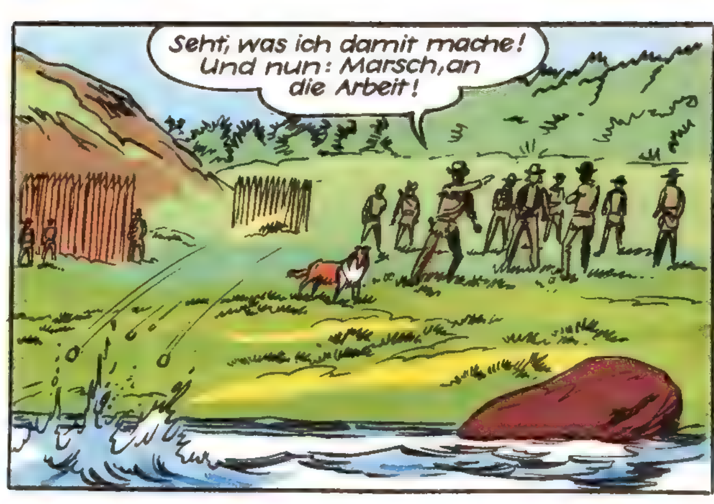
















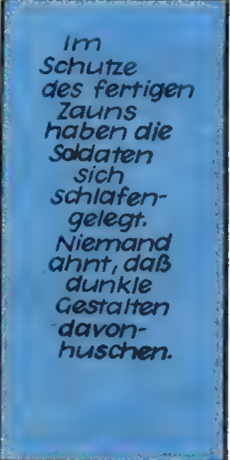


Die Wachtposten werden verstärkt. Ungestört gehen die Arbeiten wei-ter. Die Chippewas lassen sich nicht mehr blicken.

Tage später:











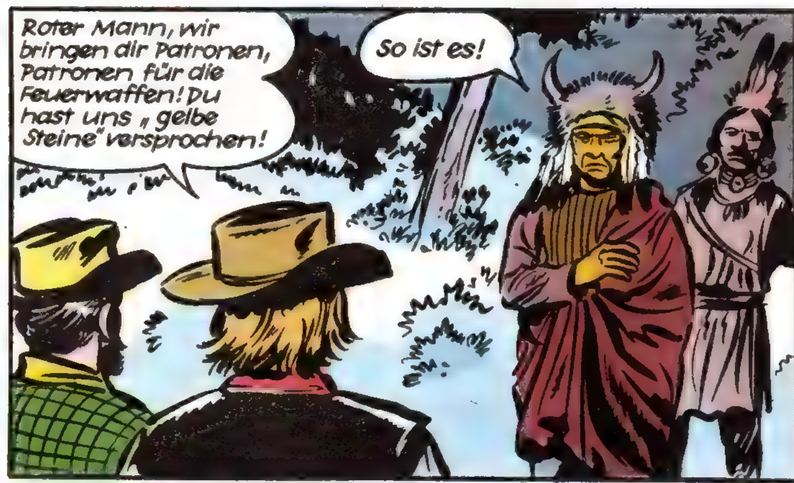
Im Schutze der Dunkel-heit tauchen die Schurken im Wald unter.









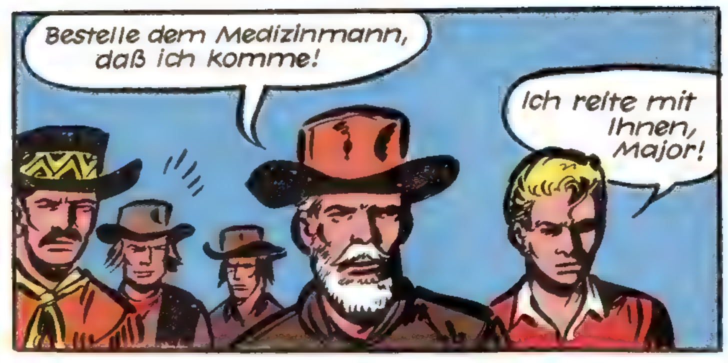




Die Verräter zetteln mit dem Medizin-mann eine Verschwö-rung gegen die Solda-ten an. Dann schleichen sie sich zum Fort zurück.









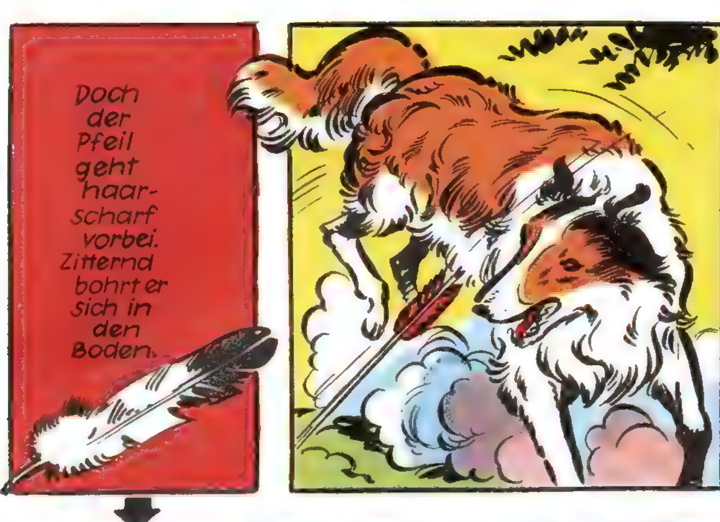


Sogleich erklären sich die Verräter bereit, den Major zu begleiten.








Doch der Pfeil geht haarscharf vorbei. Zitternd bohrt er sich in den Boden.


Jetzt muß es schnell gehen!
Eine Falle! Andy! Reite! Reite wie der Teufel!


Von allen Seiten tauchen aus dem Unterholz Indianer auf.


Bitte sehr, HERR Major!


Mit knapper Not können Andy und Bessy die feindlichen Reihen durchbrechen.
Hüh, schneller!


Schießt, sonst warnt er die übrigen Bleichgesichter!


Das Geschoß trifft Andys Pferd. Es bricht in die Knie. Andy kugelt über den Boden.


KREUZER
MALFIX
WELTRAUM-PATROUILLE
Start
Ziel
Mit Kreuzer Malfix auf Weltraum-Patrouille
Ricki hat ein fantastisches Abenteuer erlebt Monatelang war er mit einer Rakete im All unterwegs. Planetoiden und Kometen kreuzten seine Bahn. Ungeheure Explosionen auf der Sonne gefährdeten seine Flugrichtung. Es läßt sich kaum beschreiben, was er alles erlebte. Deshalb hat er mit seinen Kreuzer Malfix alles für Euch aufgemalt. Habt Ihr Mut? Dann steigt in die Raumfahrzeuge ein. Und Ihr werdet die unheimlichen Gefahren erleben, die Ricki's Landung auf der Erde fast unmöglich machten.
Die einzelnen Stationen:
6 2te Stufe zündet nicht. Zum Start zurückwürfeln.
12 Mond. Durchstarten auf Feld 18.
15 Planetoiden kreuzen. 1x aussetzen.
17 Vom Sog eines Kometen sofort auf Feld 50) gerissen.
22 Saturn. Notlandung. 1x um den Saturn herumwürfeln.
25 Gefährliche Sonnenexplosion. Zurück auf Feld 10).
27 Landeraketen gezündet. Daher zum Ziel würfeln.
30 Ungehinderter Flug. Nächster Wurf zählt doppelt.
35 Zu nah an Erdatmosphäre. Notlanden. Zurück zum Start.
42 Raumstation. Aufgetankt. Nächster Wurf zählt dreifach
49 Komet kreuzt. Bremsraketen gezündet Erst mit einer „6" weiter.
54 or geheimnisvollen Flugobjekten uf Feld 57 fliehen
59 ewitter behindert Landung. Nur eweils mit „1" weiter.
Eine Neuigkeit!
Klasse
Bilder von Autos, Tieren, oder Flugzeugen.
Und außerdem schicke Kreuzer Buttons
Ihr findet sie in jeder Malfix-Packung.
Kreuzer Malfix:
Wischfeste Farben, die herrlich leuchten Zum Zeichnen und Malen.
Daß die Stifte nicht abbrechen, ist klar. Sie laufen leicht übers Papier. Und wie lange sie halten? Ausprobieren — und sich freuen!
Und nochmal herhören:
Malfix gibt's jetzt auch in der 10er-Packung. Natürlich mit besonders großen Bildern und knallbunten Kreuzer Buttons
Neu! Malfix bringt für Euch ständig weitere aufregende Spiele!
Kreuzer Malfix gibt es auch in Österreich, Holland, Belgien und der Schweiz.
Fertig zum Start: 4-3-2-1-0
Löst den Malfix-Weltraum vorsichtig aus diesem Heft heraus. Dann paust die Raketen auf ein Stück Pappe.
Schneidet Sie aus und bemalt sie mit Euren Kreuzer Malfix von beiden Seiten. Auf der Abbildung seht Ihr, wie die Raumfahrzeuge ausgeschnitten und aufgestellt werden.
Wenn Ihr dann einen Würfel habt, kann die Patrouille losgehen. Wer als erster wieder auf der Erde landet, hat gewonnen.


Ihr werdet mich nicht bekommen!


Greift ihn!


HALT!


Mohali, der Sohn des Häuptlings! Wie kommt er hierher?
Gegrüßt sei der Medizinmann meines Volkes!


Was geht hier vor?


Ich grüße Mohali, den Sohn unseres großen Häuptlings! Diese Bleichgesichter sind unsere Freunde! Sie werden uns Feuerwaffen geben!


Der Major erwacht aus der Betäubung.
Oh, mein Kopf!


Wer ist dieses Bleichgesicht?
Ein Häuptling der Blauröcke, ein Feind der Indianer!


Dieser Mann spricht mit gespaltener Zunge, Mohali! Ich will nicht gegen die Chippewas kämpfen, ich möchte mit ihnen Handel treiben!!


Stopft ihm doch das Maul!


Nein. Er soll sprechen. Er möge sich verteidigen!


Rede, weißer Mann! Ich werde gerecht urteilen!
Das geht schief!


Ich beseitige diesen stinkenden Kojoten!


Roter Luchs greift zum Dolch und stürzt sich hinterrücks auf den Häuptlings-sohn.




Dieser geifernde Kojote wird mein Werk nicht mehr stören!
He, was wird nun?


Höre, Bleichgesicht: Du bekommst Gold für Feuerwaffen. Mehr hast du nicht zu tun!
Okay, okay. Aber werden deine Krieger auch schweigen können?





Andy ist durch einen Bach gewatet. Das hinterläßt keine Spuren. In einem großen Bogen geht er zum Ort des Verbrechens zurück.













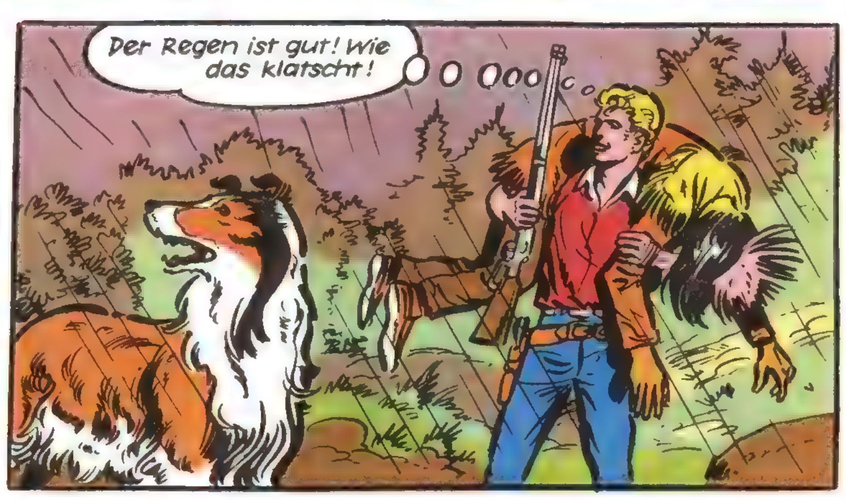



Er ist wieder ohnmächtig. Hoffentlich stirbt er nicht.


Wenn er über den Berg kommt, könnte er uns helfen. Zum Fort gehe ich besser nicht zurück! Sonst falle ich noch dem Medizinmann in die Hände!


Andy nimmt den schwerverletzten Mohali auf den Rücken und schlägt den Weg ins Gebirge ein.


Auf dem Felsboden hinterlasse ich wenigstens keine Spuren.


Der Regen ist gut! Wie das klatscht!


Diese Wassermenge wird auch die letzten Spuren noch verwaschen...


Nackter, kahler Felsboden. Jetzt sind wir sicher...


Einige Zeit später:
Muß eine Pause machen. Er wird mir allmählich zu schwer...


Hier ruhen wir aus... Ob eine Höhle in der Nähe ist?


Bessy, bring her!













Andy erzählt der Squaw, was alles geschehen ist.






Du verstehst die Heilkunst... Warum hast du dein Volk verlassen?


In unserem Dorf lebten einmal Schwarzröcke (christliche Missionare). Sie lehrten uns die Zunge der Bleichgesichter.


Sie zeigten mir auch, wie Kranke und Verletzte gesund gemacht werden. Darüber war Roter Luchs sehr zornig. Als ich selbst krank wurde, sagte er, in mir wohnten böse Geister! Mein Volk verstieß mich...


Wenn Mohali wieder gesund wird, wird er sich an Rotem Luchs rächen. Mohali würde mich wieder in den Stamm aufnehmen...


Inzwischen hetzt der Medizinmann alle Chippewas gegen die Soldaten im Fort auf.


Rächt Mohalis Tod! Die Weißen sind schuld! Untergang den Bleichgesichtern!


Sprich, Roter Luchs. Wo ist Mohalis Leichnam?
Sein Leichnam?


Ich verstehe nicht, Roter Luchs! Du hast gesagt, die Bleichgesichter hätten euch angegriffen und meinen Sohn getötet!


Ja. Wir... wir mußten schnell flüchten. Wir konnten deinen Sohn nicht mitnehmen!


Die Bleichgesichter sind schuld, wenn sein Geist keine Ruhe findet! Wir müssen ihn rächen!


Tod den weißen Eindringlingen! Tod!









Im Schutze der Dunkelheit schleppen die Verräter Gewehre, Revolver und Munition aus dem Fort.










Erstarrt schaut Ronny in das Mündungsfeuer. Die Schüsse versetzen das Fort in Aufruhr.


Schnell! Lauft um euer Leben!!


Sie dürfen nicht entkommen!
PÄNG
PÄNG!


Zwei der Schurken werden niedergestreckt.
PÄNG
PÄNG


Sie kommen! Tötet sie! Und nehmt die Kisten, die sie bei sich tragen!


Aaah!
So spare ich wertvolle gelbe Steine! Haha! Und morgen greifen wir an!

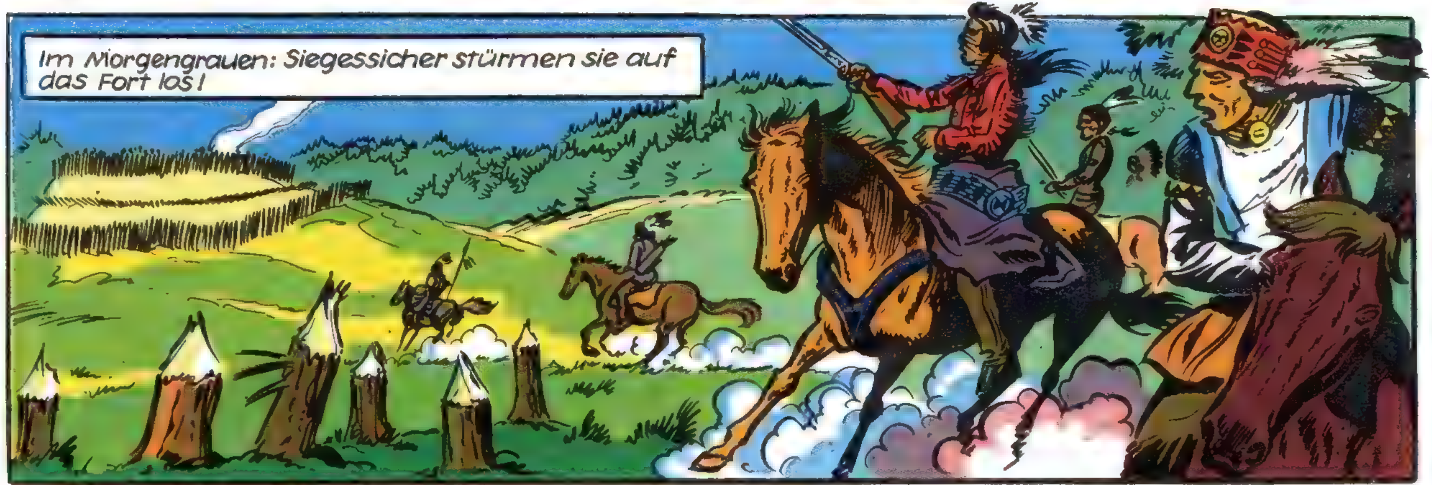

20 Gewehre und 5000 Schuß sind weg, Leutnant!
Zehn Revolver fehlen auch!


Verletzt, Ronny?
Nicht so schlimm. Nur ein Streifschuß!


Sicher greifen die Chippewas morgen an. Das wird böse enden. Pro Mann haben wir jetzt nur mehr fünfzig Schuß!

Die ganze Nacht hindurch tanzen die Chippewas den Kriegstanz.

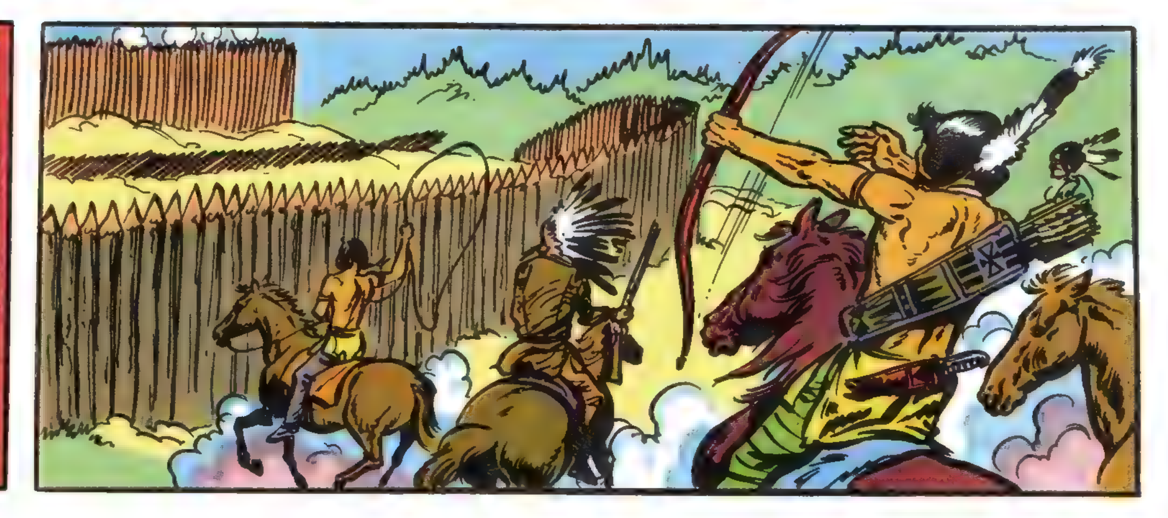




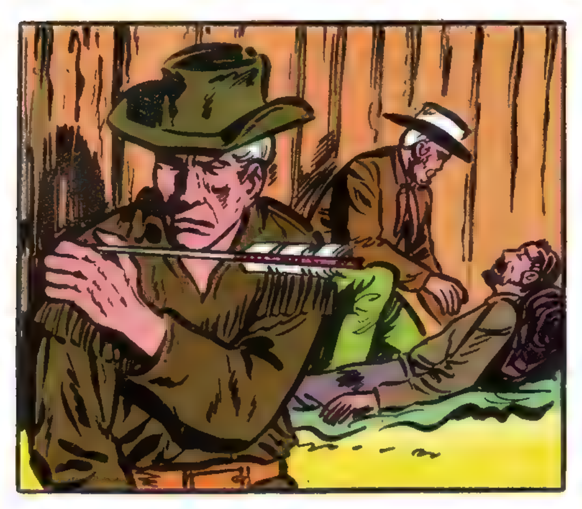




Knattern der Schüsse erfüllt die Luft. Hunderte von Pfeilen bleiben zitternd im Holz stecken. Und einige finden ein anderes Ziel...



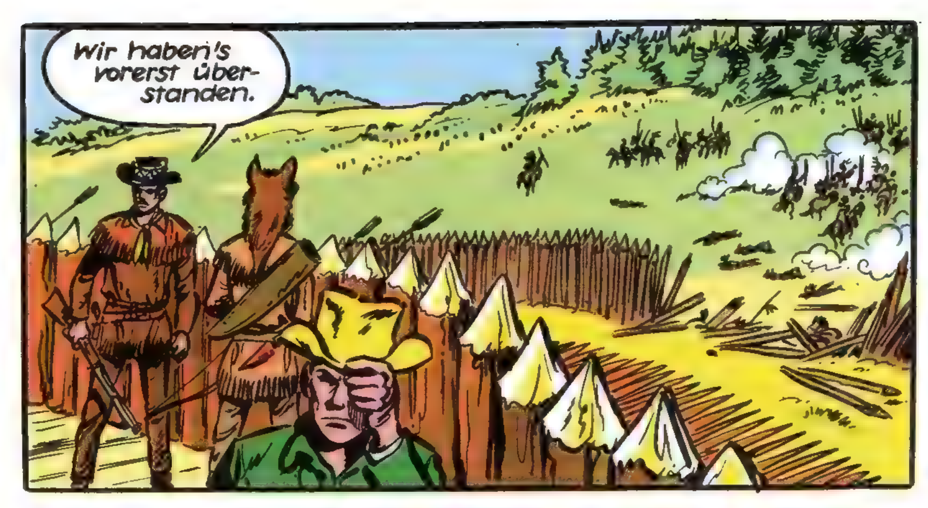








Doch die meisten Verluste erleiden die Indianer. Nach einer Stunde heißen Gefechts ziehen sie sich zurück.



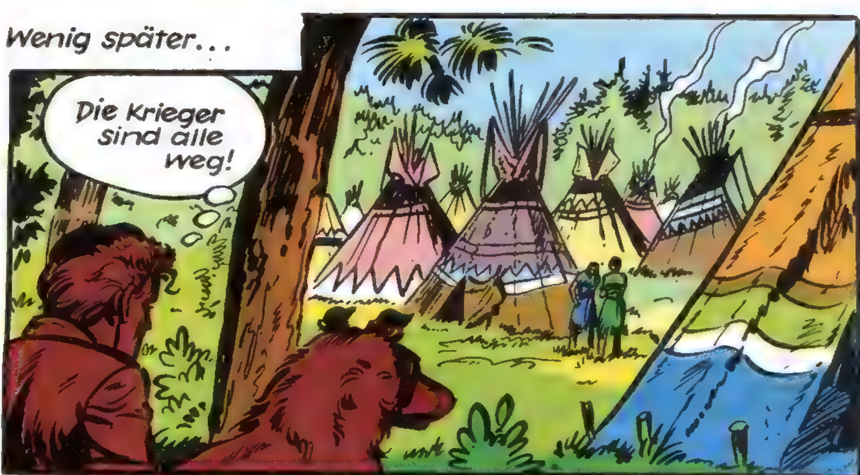


Inzwischen: Immer noch fiebert Mohali. Andy und die junge Squaw pflegen ihn voll Aufopferung.



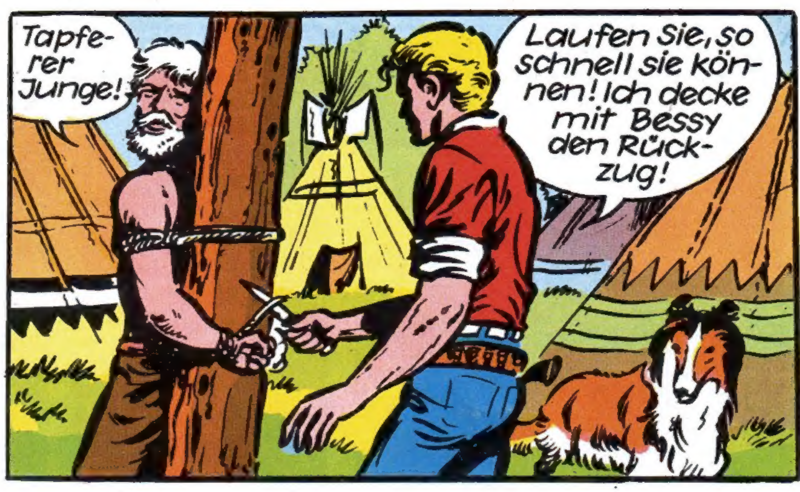






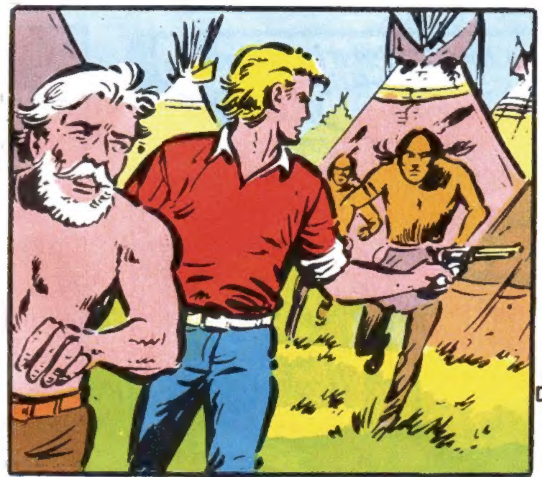








Der Major ist zu entkräftet! Er kann nicht mithalten.







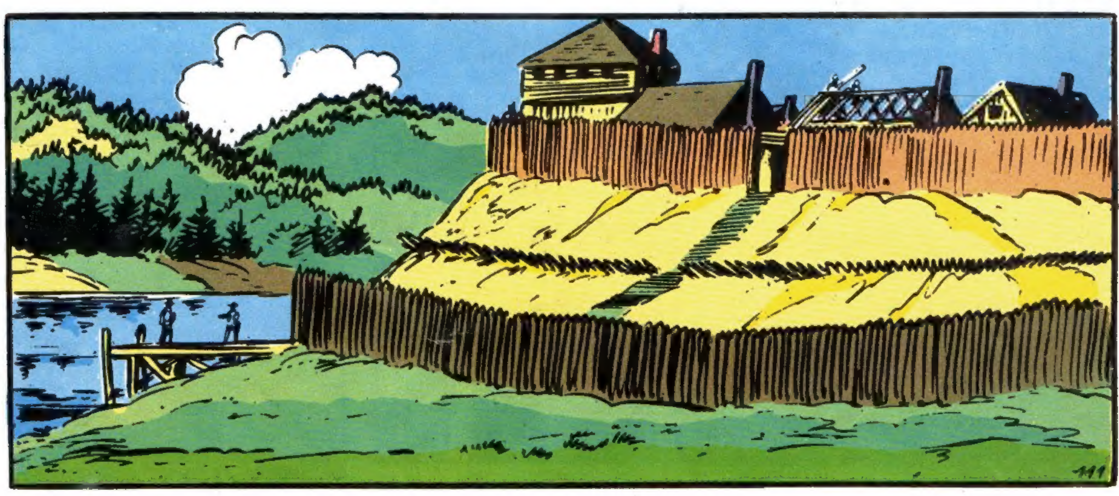


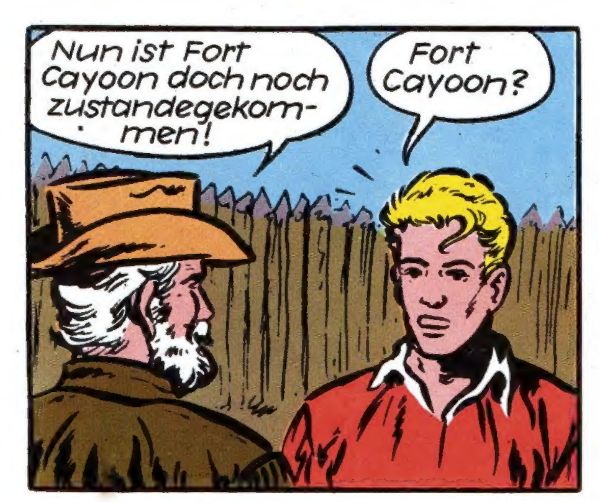


Da kommt Roter Luchs mit seiner Horde. Als er Mohali sieht, läßt er sich widerstandslos fesseln.













Alfa Romeo Giulia GT 1300 Junior



Der GT Junior ist ein Sportflitzer zum Verlieben. Die klare, kraftvolle Linie, die technischen Einrichtungen, der Klang des robusten Motors und dazu noch die Möglichkeit, einigermaßen bequem zu viert in einem Sportwagen reisen zu können, müssen einfach begeistern. Der Junior weist die gleiche, durch zahlreiche Erfahrungen errungene Sicherheit, Straßenlage und Stärke auf wie der GTA, der sich 1966 und 67 den Europa-Tourenwagenpokal erfuhr.

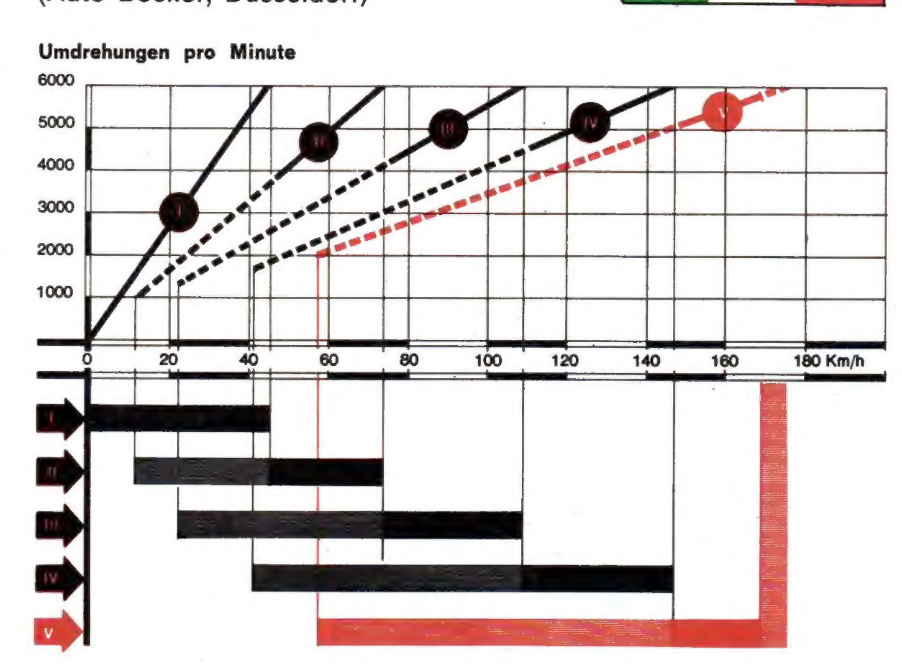
Der Motor des 1300 GT liefert überraschende Leistungen. Er kann sie durchaus auf längere Zeit beibehalten, da er nicht für ein Tempo von 170 km/h hochgetrieben sondern auf diese Geschwindigkeit gedrosselt wurde. Die Maschine ist derart günstig abgestimmt, daß sie ideale Motorenwerte und eine großartige Beschleunigung bringt (1 km mit stehendem Start in 35 Sekunden).

Vier Zylinder leisten bei einem Literinhalt von 1290 ccm und 6000 Umdrehungen p.M. 103 PS-SAE. Zwei Doppelhorizontalvergaser bereiten die 46 Liter Sprit, die in den Tank passen, auf. Die elektrische Anlage hat eine Spannung von 12 Volt.

Der GT Junior verfügt über ein 5-Gang-Getriebe, das "mitschuldig" ist an der tollen Beschleunigung und der außerordentlichen Anpassungsfähigkeit an alle Straßenverhältnisse. Weiterhin trägt das 5-Gang-Getriebe wesentlich zu einer höheren Widerstandskraft des Motors (hohe Geschwindigkeit in normalen Drehzahlbereichen — bei 145 km/h 4950U.p.M.) und einem niedrigen Kraftstoffverbrauch bei. Vor allem aber bereitet dieses Getriebe eine ganze Menge Fahrfreude. Es läßt sich nämlich butterweich schalten.

Straßenlage und Bremsen wurden vom GTA übernommen, einem Wagen, der immerhin über 220 Sachen schnell ist. Der Junior verhält sich bei jeder Geschwindigkeit und jeglichen Straßenverhältnissen neutral und stabil. Er ist mit vier Servo-Scheibenbremsen und einer Handbremse ausgerüstet, die unabhängig von den Scheiben mittels Trommeln auf die Hinterräder wirkt. Ein weiterer Sicherheits-Pluspunkt: der vordere und hintere Karosserieteil ist elastisch, der Fahrgastraum extrem starr. Sind 12 000,— DM zuviel für diesen Wagen? Ich meine nicht!

Foto und Graphik: Alfa Romeo
(Auto Becker, Düsseldorf)

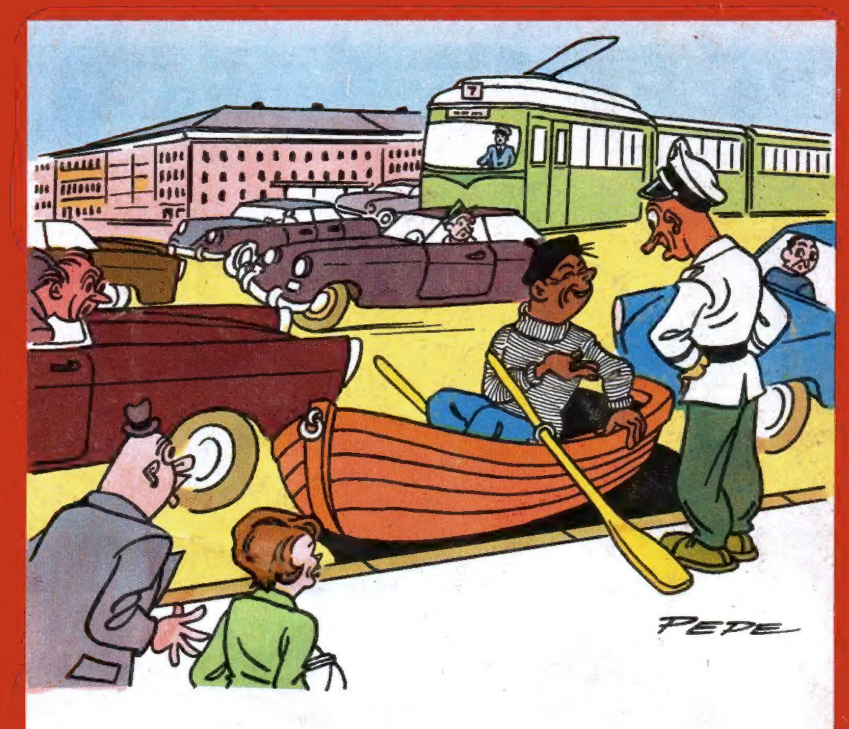


Spitze über 170 km/h

Leistungsbereiche der fünf Gänge beim GT Junior



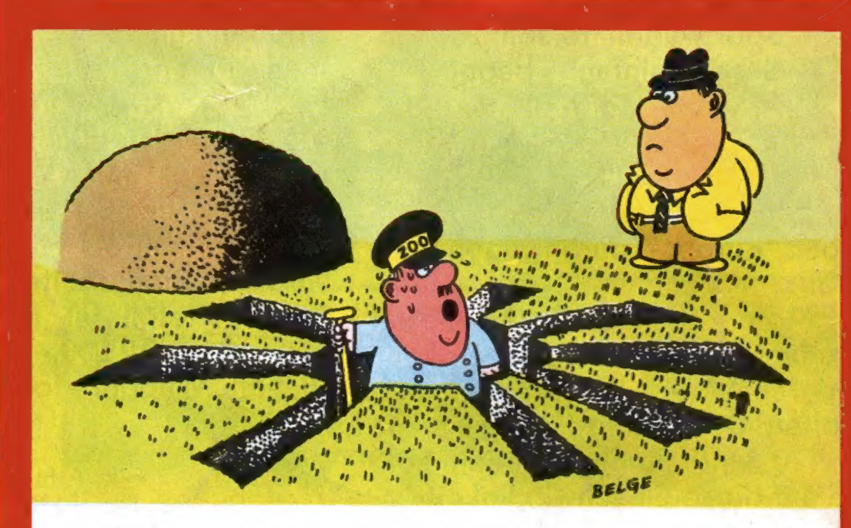
Die Mutter fragt Klein-Friedlieb: "Aufgaben fertig?" – "Nein!" – "Hast du wenigstens schon angefangen?" – "Nein!" – "Dann setz dich gefälligst dran!" – "Aber warum denn, Mutti!? Vati macht sie mir doch gerade!"



"Da seh'n Se mal, wie leicht man sich im Nebel verirren kann, Herr Wachtmeister!"



"Geld her! Oder ich brenne dir die Haare ab!"



"Unser – snif – Tintenfisch wird hier – snif – begraben!"



ohne Worte ...



"Na, was hat mein Kleiner denn heute Nettes angestellt?"